

ビリヤード・ホッケーのルール

最初に 各選手は普通のプレイヤーを5人「OP」とゴールキーパーを1人「GK」持っています。最初の位置は次です。GKはゴールラインのちょうど真ん中に、縦横、置きます。守備者の2人はゴールエリアのすぐ前に置きます。攻撃者の3人はセンターサークルの三つのスポットに置きます。バックはセンタースポットに。

試合の経過 試合は3の6分のピリオドです。最初の手番はセンター攻撃者です。最初の手番にバックがゴールに入らぬスコアは不認可となり、もう一度最初の位置から始まります。それから選手は交代で手番を一つ一つでしたり、スコアとかピリオドの末とかまで。選手はスティックでプレイヤーを打つと、プレイヤーはバックを打ちます。ですから手番をういつもバックを打つ必要はない。それをどろかときどき打たないほうがいい。→自分のプレイヤーはバックとかリンクの囲いとかゴールとかに触らぬうちに、相手のプレイヤーに触るとファウルになります。自分のプレイヤーが自分のプレイヤーに動かさぬファウルをするのもそうです。それを間接ファウルと言う。GKはバックを触るのはブルーラインのこちらだけ認可。GKはブルーラインを越えてバックを打つとファウルです。ゴールエリアの中ではGKはファウルができません。ゴールエリアの外ではGKはOPと同じファウルのルールがあります。GKはスコアできません。そうすると最初の位置へ帰るのです。

ファウル ① 自分のプレイヤーはバック、リンクの囲い、ゴールに触らぬうちに相手のプレイヤーに触るのです。上述参考。② 活発化のルール。相手はそのリンクの半分はその皆のプレーを集めるとあなの手番を数えることはできるのです。もしバックはあなたのリンクの半分の中におり、相手は数えはじめると、あなたは手番を5回でバックを相手のリンクの半分へ選ばなければなりません。あなたはリードすると4回で。③ 自分のGKは相手のプレイヤーに、ゴールエリアの外で触るのです。④ スティックは相手のプレイヤーに触るのです。⑤ GKは自分のブルーラインの外でバックに触るのです。⑥ 二倍触り。一手番で自分のプレイヤーを2倍で触るのとか、自分のプレイヤーを2つ触るのです。⑦ 湯、たぬき。一目の短い時間を超えるスティックの触りです。→①-⑤なら、相手の次の手番は2回、そして自分のプレイヤーの1人は抜かれます。スコアやピリオドの末まで。⑥-⑦なら、相手の次の手番は2回です。

ペナルティ

もしOPは自分のゴールエリアにいたり、バックがOPに当たれば、ペナルティです。ですから相手は2手番連続で1番目でそのOPをゴールエリアに入れたら、ペナルティはない。そしてゴールエリアにいたりOPのバック前りのか前にバックがゴールエリアがあるとペナルティもない。それは両側のゴールエリアと両方の延長したゴールラインの後のエリアを含めるのです。→ペナルティのためにはGKはブルーラインのちょうど真ん中にいて、バックはセンタースポットにいて、ペナルティを打つプレイヤーはセンターサークルの自分の中央のスポットに置いてある。ペナルティを打つプレイヤーは手番を3つ持っています。1番目の手番ではスコアできません。1番目の手番ではバックはセンターサークルを抜けなければなりません。バックはゴールに入らぬとGKに触ると、ペナルティは冬どりにすることになります。プレイヤーはバックの前にいるとペナルティが冬どりにします。

スコア ハッケーはレフレンス・ゴールラインを越えて、レフレンス・ゴールラインに触ると、スコアが認可です。スコアのおとではプレイヤーが最初の位置へ帰る。スコアはいい選手は初まります。フックアウト・ナメントなら引き分けの場合には3分サッペン・デス延長します。サッペン・デスと言うのは最初のスコアは勝つ。延長の内スコアはできぬとペナルティ・シュートアウトになります。両選手はペナルティ3回です。3回目のあと優勝がつかぬら1回ペナルティ延長など優勝まで。たいていサッペン・デスやペナルティ・シュートアウトはフックアウト・ナメントで使われます。ラウンドロビンではありません。

連絡 Sten Svensson, August Strindbergs Väg 2, B • SE-22466 Lund, SWEDEN